



Ministero dell'Istruzione, dell'Università
e della Ricerca
Dipartimento per l'Istruzione
Direzione Generale per lo studente
Ufficio V

Prot. n. 5920/A5

Roma 29 dicembre 2004

Ai Direttori Generali Regionali

LORO SEDI

**Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
BOLZANO**

**Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
TRENTO**

**All'Intendente Scolastico per la Scuola in lingua tedesca
BOLZANO**

**All'Intendente Scolastico per la Scuola delle località ladine
BOLZANO**

**Al Sovrintendente agli Studi per la Regione Autonoma
della Valle d'Aosta**

AOSTA

All'Ufficio Relazioni con il Pubblico - U.R.P.

SEDE

**Al Coordinatore Dipartimento Istruzione, Università, Affari
Sociali e Istituzioni Culturali**

**Contrada Omerelli, 23
47890**

CITTA' di SAN MARINO

e p.c. Al C.O.N.I.

**Unità territorio e promozione dello sport
Stadio Olimpico – Tribuna Tevere
00195**

ROMA

OGGETTO: SCHEDE TECNICHE 2004 – 2005

Si trasmettono in allegato alcune precisazioni ed alcune variazioni relative alle schede tecniche dei Giochi sportivi studenteschi 2004 – 2005 inviate con nota 4620/A5 del 3 novembre 2004.

Si trasmettono inoltre le schede tecniche del Badminton e del Cricket per le istituzioni scolastiche di primo e secondo grado ed i regolamenti completi della Pallatamburello.

I regolamenti dei G.S.S. della Ginnastica, data la loro voluminosità, saranno inviati per posta elettronica.

**IL DIRETTORE GENERALE
Mariolina MOIOLI
(f.to Moioli)**



PRECISAZIONI

ORIENTAMENTO 2° GRADO

Rappresentativa di Istituto:

La Rappresentativa di Istituto è composta da 5 alunni/e (5M / 5F).

Distanze di gara:

per i maschi tempo di percorrenza 20/25 minuti (**3 Km Sf circa**);

per le femmine tempo di percorrenza 15/20 minuti (**2,6 Km Sf circa**).

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto: saranno presi in considerazione i **3** migliori piazzamenti ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola..

N.B. Alla finale nazionale sarà disputata nella seconda giornata anche la seguente gara sulla distanza classica :

per i maschi tempo di percorrenza 30/35 minuti

per le femmine tempo di percorrenza 25/30 minuti

PALLACANESTRO 1° GRADO

Voce: Avvicendamento dei giocatori:

Nel secondo tempo di gioco l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire almeno 3 dei 5 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo. **Questi 3 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso del secondo tempo solo in caso d'infortunio con giocatori/trici che non hanno ancora preso parte alla gara; in assenza di questi giocatori la squadra giocherà i rimanenti minuti del secondo tempo senza sostituire il giocatore infortunato.** Si possono effettuare sostituzioni in ogni momento della gara. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo per la durata di un qualsiasi tempo di gioco.

VARIAZIONI

CATEGORIE 1° GRADO

In relazione alle esperienze pregresse e in considerazione della più ampia fascia d'età compresa nella categoria unica, si reintroduce per le sole discipline CAMPESTRE – ATLETICA – ORIENTAMENTO, la categoria RAGAZZI così come segue:

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
<i>1° grado</i>	Ragazzi	1993 – 1994

ATLETICA 2° grado

Programma Tecnico categorie Allievi e Juniores

- Pista Maschile: m. 100 – m. 110 hs (10 hs – h. 91– m. 13,72 – 9x9,14 – 14,02) – m. 300 - **m. 1000** – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 5 (juniores kg 6) – lancio del disco da kg. 1,5 – staffetta 4x100 m.



- Pista Femminile: m. 100 – m. 100 hs (10 hs – h. 76 – m. 13,00 – 9x8,00 – 15,00) - m. 300 – m. **1000** – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – lancio del disco da kg. 1 – staffetta 4x100 m.

Calcolo delle Classifiche

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione **i migliori 8 risultati** ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola (**con la possibilità cioè di poter scartare il punteggio peggiore**).

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni specialità. A tutti i partecipanti di squadra verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno; ai non partiti si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più 2.

PALLAVOLO 2° GRADO

Altezza della rete:

Allievi mt. 2.35

Allieve mt. 2.24

Juniores M mt. 2.43

Juniores F mt. 2.24



Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

BADMINTON

Programma tecnico

Doppio misto, Singolo Maschile, Singolo femminile

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di Istituto è composta da 3 alunni/e (2M + 1F oppure 1M + 2F) .

A rotazione uno degli atleti/e svolgerà la funzione da arbitro.

Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma.

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla componente commissione organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

IL campo di gara è quello regolamentare (per il singolo m13,40x5,18; per il doppio m 13,40x6.10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m 1.55 al centro del campo.

Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale. Durante la partita non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base

Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo ai 7 punti. In caso di parità (6 – 6), l'incontro si conclude comunque agli 8 punti.

Ogni incontro si disputa al meglio dei 2 set su 3 .

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri

Si aggiudica l'incontro tra le due rappresentative la squadra che vince in almeno due discipline, stante l'obbligo di disputare tutte e tre le discipline. Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti, la sconfitta 0.

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: 1°) doppio misto 2°) singolo maschile 3°) singolo femminile.

Tabelloni di gara

I tabelloni di gara prevedono gironi all'italiana di qualificazione e classificazione:

- Fino a 5 rappresentative: girone unico
- Da 6 a 8: due gironi di qualificazione ed incontro di classificazione tra le 2 vincenti i gironi
- Da 9 a 15: tre gironi di qualificazione ed incontro di classificazione tra le 3 vincenti i gironi
- Da 16 a 20: quattro gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 4 vincenti i gironi

Casi di parità

In caso di parità fra le due rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.



Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

BADMINTON
Programma tecnico

Torneo maschile

Fase Provinciale:

Sono previste le seguenti gare: 2 gare di singolo e 1 di doppio.

La rappresentativa d'Istituto è composta da 2 alunni con possibilità di iscrivere un terzo alunno. A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Fase Regionale:

Sono previste le seguenti gare : 3 gare di singolo e 1 di doppio.

La rappresentativa d'Istituto è composta da 3 alunni con possibilità di iscrivere un quarto alunno. A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Le regole della Fase Nazionale – quando prevista – sono quelle della fase regionale .

Torneo Femminile

Vale integralmente quanto previsto per il Torneo Maschile

Ogni scuola può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o a entrambi.

La formula di svolgimento è decisa dalla Commissione organizzatrice.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto è stabilita dalla competente commissione organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo m. 13,40x5,18; per il doppio m. 13,40x6,10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m. 1,55 al centro del campo.

Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale. Durante la partita non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base

Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo ai 7 punti. In caso di parità (6 - 6), l'incontro si conclude comunque agli 8 punti .

Ogni incontro si disputa al meglio dei 2 set su 3.

Punteggi e classifiche.

Nella fase provinciale le due squadre devono giocare le tre partite previste dal programma tecnico e alla fine ogni incontro dà diritto ad un punto, per cui la vittoria può avvenire per 3-0 o 2-1.

Nella fase regionale gli incontri sono quattro, per cui i risultati possibili sono 4-0, 3-1 o 2-2. (In quest'ultimo caso se fosse necessario stabilire la squadra vincente, si assegna la vittoria a quella che ha fatto più punti nei set giocati).

Tutti i punti ottenuti da ogni squadra concorrono a formare la classifica finale

Casi di parità

In caso di parità fra due o più rappresentative prevarrà, quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.



Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

MINI CRICKET
(KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

Ogni squadra, anche mista, potrà iscrivere a referto in ogni gara 8 giocatori/trici, di cui 6 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 6 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 6 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto in meno in classifica.

Tempi di gioco

Le gare si svolgeranno in 2 innings di 5 overs l'uno (30 palle valide), con intervalli di 5' tra il primo ed il secondo innings

Impianti ed attrezzature

Sono sufficienti le palestre con misure minime 20x10x8 di altezza non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie. Gli stumps sono quelli del KwikCricket di plastica con palla morbida in gomma o da tennis nuova.

Regole di base

1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)

Solo 2 innings, uno in battuta e l'altro al lancio

2. Avvicendamento dei giocatori:

Nell'innings di lancio l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire (in caso di 8 giocatori iscritti) 2 dei 6 giocatori/trici. Questi 2 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso dell'innings di lancio tempo solo con giocatori/trici che non hanno battuto o non batteranno. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo almeno per 2 overs.

3. Durata azione di lancio e battuta:

Ogni qualvolta un giocatore è al lancio o battuta non può rallentare volutamente il gioco e il/i docente/i veglierà/anno che non si perda inutile tempo per infastidire gli avversari.

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

Ogni volta che l'arbitro rileva una mancanza di rispetto per gli avversari dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente l'allievo/a, alla seconda infrazione l'arbitro potrà richiedere al docente il ritiro dal campo del giocatore.

5. Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei 2 innings, si svolgerà un "bowl out" su 5 lanci (tutti lanciano ad esclusione del W.K.), perdurando la parità si continuerà fino a un errore di un lanciatore.

6. Le partite si vincono

Per scontro diretto, per abbandono o non presentazione della squadra in campo, al bowl out al superamento del punteggio avversario anche solo di un punto entro il numero dei lanci previsti come massimo nella partita (5 overs).

Gli arbitri per l'anno 2004/05 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

Ogni innings di lancio non può durare più di 25 minuti. In caso di rallentamento la fase di battuta sarà ridotta del tempo perso calcolato con 5 minuti a overs.



Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

CRICKET
(eight-a-side)

Composizione delle squadre maschili o femminili -

Ogni squadra (tutta maschile o femminile), potrà iscrivere a referto in ogni gara 10 giocatori (masc. o femm.), di cui 8 scendono in campo.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 60-0 ed un punto in meno in classifica.

Tempi di gioco

Le gare si svolgeranno in 2 innings di 7 overs l'uno (42 palle valide), con intervalli di 5 minuti tra il primo ed il secondo innings

Impianti ed attrezzature

Sono sufficienti i campi da calcio, parchi pubblici o strutture sportive aperte o chiuse ma ben livellati in una fascia di 2 metri per 20,50 nella parte centrale.

Non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie.

Gli stumps sono quelli a molla da palestra o campi sintetici e con palla morbida in gomma o da tennis nuova.

Regole di base

1. EIGHT-a-SIDE (8 contro 8)

Solo 2 innings, uno in battuta e l'altro al lancio

2. Avvicendamento dei giocatori:

Nell'innings di lancio l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire (in caso di 10 giocatori iscritti) 2 degli 8 giocatori. Questi 2 giocatori possono essere sostituiti nel corso dell'innings di lancio solo con giocatori che non hanno battuto o non batteranno. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo almeno per 2 overs.

3. Durata azione di lancio e battuta:

Ogni qualvolta un giocatore è al lancio o battuta non può rallentare volutamente il gioco. Gli arbitri veglieranno che non si perda inutile tempo per cercare d'infastidire gli avversari. A secondo richiamo il giocatore verrà espulso dal campo e non potrà essere sostituito.

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

Ogni volta che l'arbitro rileva una mancanza di rispetto per gli avversari dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente il giocatore, alla seconda infrazione l'arbitro potrà richiedere al docente il ritiro dal campo del giocatore (l'eliminato per provvedimento disciplinare non può essere sostituito – in caso di battitore sarà eliminato per D. A. – decisione arbitrale).

5. Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei 2 innings, si svolgerà un "bowl out" su 7 lanci (tutti lanciano ad esclusione del W.K.), perdurando la parità si continuerà fino a un errore di un lanciatore.

6. Le partite si vincono

Per scontro diretto, per abbandono o non presentazione della squadra in campo, al bowl out al superamento del punteggio avversario anche solo di un punto entro il numero dei lanci previsti come massimo nella partita (7 overs).

Gli arbitri per l'anno 2004/05 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

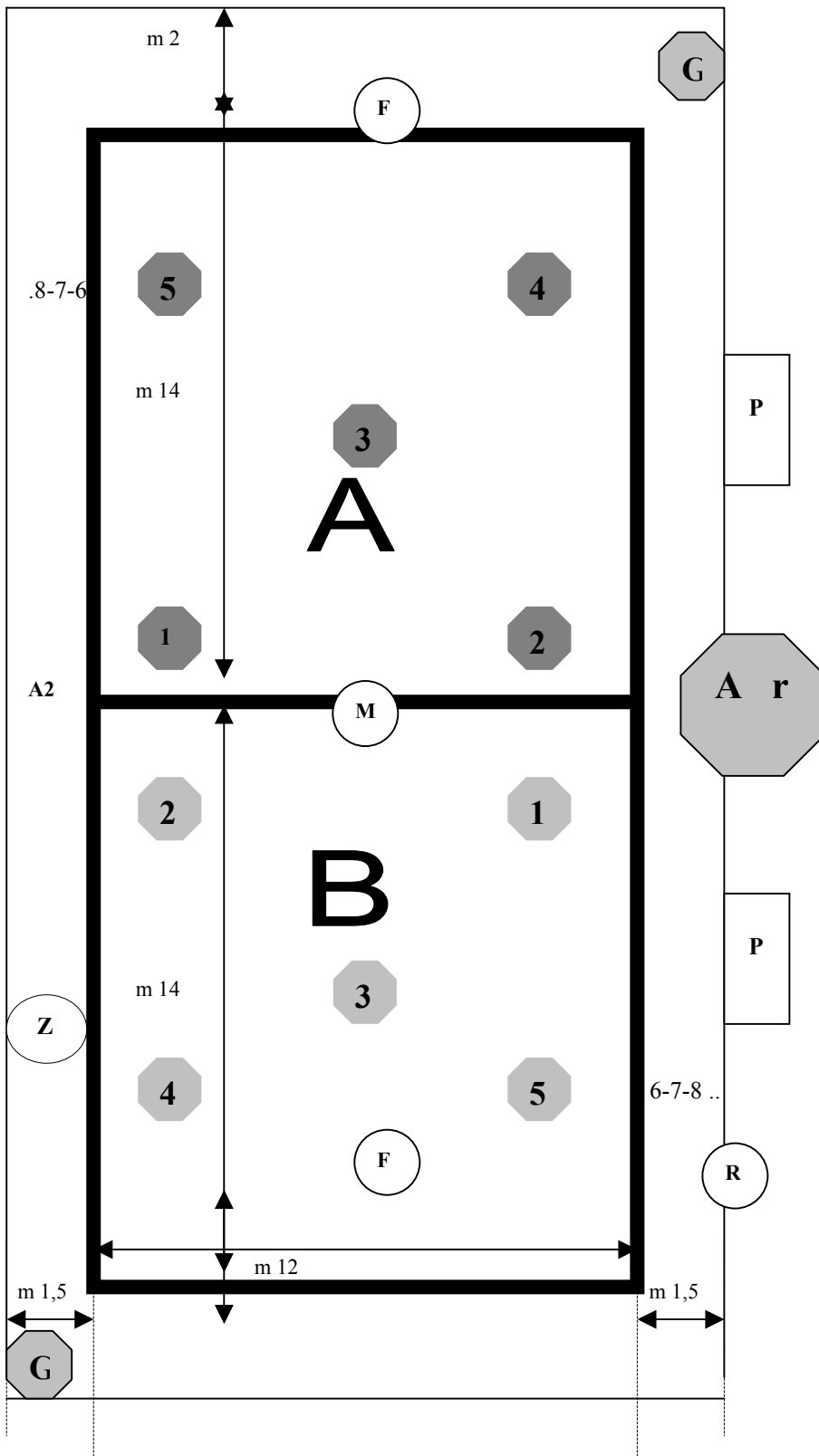
Il primo innings di lancio non potrà durare più di 45 minuti. In caso di rallentamento la fase di battuta sarà ridotta del tempo perso calcolato con un overs per ogni 5' persi.

Su richiesta della competente Federazione, inoltre, si trasmette, così come ricevuto, il regolamento completo della PALLATAMBURELLO INDOOR SCOLASTICA.



GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI – REGOLAMENTO INDOOR SCOLASTICO

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



SQUADRA A

- 5: battitore/spalla
- 4: rimettitore
- 3: mezzovolo
- 2: terzino sinistro
- 1: terzino destro

- A : primo Arbitro
- A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

- 5: battitore
- 4: rimettitore
- 3: mezzovolo
- 2: terzino sinistro
- 1: terzino destro



Regolamento

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, dei quali almeno otto da iscrivere a referto e tenuti a prendere parte al gioco. La composizione della squadra con **minimo otto** giocatori è condizione essenziale per poter prendere parte al gioco.

La squadra in difetto non può partecipare al torneo.

La squadra che in campo resti, per qualsiasi motivo (*disciplinare, infortunio, malattia, etc.*), con un numero di giocatori inferiore a otto, ha partita persa 13-0.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt.28, larghezza mt.12, altezza mt.8. E' inoltre prevista una " *zona di rispetto* ", profonda 2 m dalla linea di fondo campo ed 1,5 m dalla linea laterale.

Sono tollerate fino alle fasi regionali *comprese*, le seguenti misure: lunghezza mt.26, larghezza mt.11, altezza mt.7.

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

La linea mediana è in comune: quest'ultima, che fa parte del terreno di gioco, non può essere superata da un giocatore con nessuna parte del corpo ne con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.

Sono impiegati:

1. **palle omologate** del diametro di mm.61/63, del peso di gr.38/40
2. **tamburelli sonori**, di forma circolare, del diametro di cm 28, con membrana industriale o animale. Non è in alcun caso consentito l'uso di tamburelli afoni.

Regole di base

Ciascuna squadra inizia l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori.

Ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato nella figura n. 2.

La scelta del campo avviene per sorteggio; la squadra che vince il sorteggio sceglie anche se effettuare o meno per prima il servizio.

Le squadre cambiano campo ogni tre giochi; la battuta (o servizio) si alterna da una squadra all'altra ad ogni gioco.

Ogni gioco si articola **nella progressione di: 15, 30, 40, gioco; nel caso di 40 pari, il punto successivo e' decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro e' tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.**

Vince l'incontro la squadra che per prima realizza 13 giochi; se le squadre realizzano entrambe il punteggio di 12-12, la partita ha termine con il pareggio, salvo quanto espressamente previsto nel paragrafo " *classifiche e casi di parità* ".

La battuta (o servizio) viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco, per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa.

Nell'effettuare la battuta la palla dovrà essere colpita al volo dopo aver lasciato la mano del battitore; non e' consentito il rimbalzo della palla a terra.

Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lasciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato ne il tamburello ne alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; e' consentito riprovare il servizio solamente una seconda volta.

Le azioni di gioco si svolgono ordinariamente all'interno del campo: è consentito uscire da questo solo per il recupero della palla, avvenuto il quale il giocatore deve tempestivamente rientrare. In caso contrario la squadra perde il quindici.

Ogni squadra ha diritto a 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna, non cumulabili.

In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice l'arbitro concederà una sospensione del gioco di due minuti, trascorsi i quali farà riprendere la gara dopo aver fatto uscire l'infortunato/a che non si fosse ripreso/a, dal terreno di gioco.

Il giocatore infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine di ingresso, che entra nella stessa posizione dell'infortunato.

Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.

L'insegnante è tenuto a stare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.



I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Le posizioni dei 5 giocatori/trici in campo devono rispettare lo schema riportato nella figura 1 (5 battitore, 4 rimettitore, 3 centrocampista/mezzovolo/cavalletto, 2 terzino sinistro, 1 terzino destro):

figura 1



Casi di espulsione

Ad insindacabile giudizio dell'arbitro un giocatore potrà essere allontanato dal terreno di gioco:

1. in caso di doppia ammonizione
2. in caso di intemperanze verbali o gestuali
3. in caso di comportamento scorretto, reiterato, nei confronti dei compagni, degli avversari, dei Giudici di gara

In caso di espulsione di un giocatore, la squadra continua il gioco con **quattro** elementi fino al momento in cui dovrà effettuare la **rotazione**: il giocatore espulso sarà allora sostituito dal 1° giocatore in ordine di ingresso, mentre il giocatore 2° in ordine di ingresso andrà in posizione di battuta.

Fallo di posizione

Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori debbono rispettare le posizioni illustrate nella figura 1: in caso contrario incorrono in fallo di posizione.

Durante il gioco i giocatori non possono scambiarsi di posto se non a seguito di situazioni di emergenza che richiedano l'intervento di altro giocatore: quest'ultimo però, colpita la palla, deve immediatamente riprendere la posizione iniziale: in caso contrario incorre in fallo di posizione.

(Esempio: qualora il giocatore numero 3 si trovi ad intervenire al posto del numero 2, deve - immediatamente dopo aver colpito la palla - riprendere il proprio posto, che prevede: avanti a sinistra il numero 2, avanti a destra il numero 1, dietro a sinistra il numero 4 e dietro a destra il numero 5; lo stesso criterio va applicato anche alla posizione degli altri giocatori che dovessero intervenire a sostegno di un proprio compagno di squadra).

Incorre egualmente nel fallo di posizione quel giocatore che, prevaricando in modo evidente la posizione di un compagno in grado di intervenire sulla palla a lui diretta, interferendo sulla traiettoria, colpisca in sua vece la palla.

Quando si verifica un fallo di posizione, commesso dallo stesso giocatore:

- la prima volta l'arbitro fischia e richiama il giocatore
- la seconda volta la squadra perde il quindici
- la terza volta il giocatore che ha commesso il fallo viene ammonito e la squadra perde il quindici
- la quarta volta il giocatore che ha commesso il fallo viene espulso e la squadra perde il quindici.

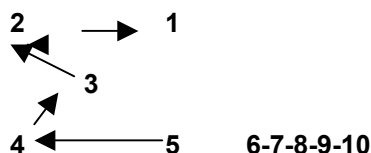
Rotazione dei giocatori

La rotazione si effettua alla fine di ogni gioco: ruotano solamente i giocatori/trici della squadra che ha effettuato la battuta.

Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

La squadra che commette fallo di rotazione perde il quindici.

Figura n.2





Classifica e casi di parità

Alla squadra che vince l'incontro sono attribuiti due punti; in caso di pareggio a ciascuna squadra è attribuito un punto; la squadra che perde l'incontro non ha diritto alla assegnazione di alcun punto.

In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre alla classificazione in base ai seguenti criteri:

- a) risultati conseguiti negli incontri diretti
- b) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra
- c) conteggio dei 15 fatti e subiti complessivamente
- d) dalla minore età
- e) dal sorteggio.

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1, 2, 3 ..etc. *per facilitare il controllo della regolarità della disposizione in campo*) un nuovo assetto della squadra ai fini dell'ordine di ingresso dei giocatori in campo. In caso contrario dovrà essere adottato lo schieramento a referto prima dell'inizio della partita.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si fa riferimento alle Carte Federali in vigore della Federazione Italiana Palla Tamburello.